色彩王国3

あこがれのカラーテクニック紹介に、便利な画材の通販カタログも登場。この一冊で、今日からカラーに挑戦！

Kojima Ayami
小島文美

Shinkiro
森気楼

Yoneda Hitoshi
米田仁士

Nakamura Satoko + Rai
中村聡子＋Rai

Funato Akari
船戸明里

Okama
OKAMA

Koji
弘司

Shi Hirone
四位広猫

Nanase Aoi
七瀬葵

プロの絵画に色がつけられる！
登場作家全員の原画「ぬりえ」付き!!

The Masters of Color

カラー原稿の達人

小島文美

Kojima Ayami

ぞくっとするような恐怖と甘美な陶酔と。小島先生の描く美しさは心に深く切り込んでくる。そこでは若さは老いと、生命は死と隣り合わせであることを知らされる。私たちは絵を見た瞬間、本能的に死を恐れ、それと隣り合わせの美しさに驚くほど惹かれていく。若さは、そして生命は、脆く儚い一瞬の輝き。だからこそ壮絶なまでに美しい。小島先生は、この上なく華麗で壮厳な舞台装置の上で、そんな極限の美学を垣間みせてくれる。

雑誌ピンナップのためのイラストレーション。
右ページの図版は　飯野文彦著「蒼きリバイバー」表紙イラストレーション　©小島文美　双葉社

――小島先生の描き出される人物って、単に美形キャラとか、そういう言葉ではくくりきれないものがありますよね。この世のものとは思えぬ程に美しいんだけど、その美の頂点においてすでに腐敗をはらんでいるような。もしかしてホラー系はお好きなほうなんですか？

そうですね、世紀末の雰囲気とか好きかもしれません。生活は日本の場末なんですが(笑)。あとはバロック的な、華麗でかつ重厚といった世界観とか。ちょっと抑圧されているムードがあるところなんかもいいですね。恐さの魅力というのはもちろんですが、たとえばフランケンシュタインのように、恐怖の元凶となるものを生み出してしまった人間の愚かさというのか、人間の哀しみみたいなものが描かれているところにも心惹かれたりします。

――今のような作風の絵というのは昔から？

いえ、もともとはごく普通の、学校の美術の時間に描くような静物画とか風景画とかが好きだったんです。とくに油絵は、筆よりもパレットナイフでがしがし描くのが気に入って。

――パレットナイフですか！　どちらかというと細筆で細かく描き込んでいく方なのかなと思っていたので、ちょっと意外な気もします。

わりと強い表現のものが好きなんですね。「静」であれ「動」であれ。元気が出るというか、エネルギーが伝わるような。それは絵に限らずなんですが。

――当時は絵を描くことを仕事に、とはあんまり思ってなかったんですか？

ええ。普通に学生をして、卒業後はお勤めにも入ってしまって。もちろん絵は好きなので趣味で描いたりはしてたんですけど、あくまで趣味で、それは余暇の「編み物が趣味です」という感覚のものでした。

――まさかプロになるとは？

だって自分が上手だと思ってなかったんですもの(笑)。今でも。まわりに上手な人がたくさんいましたし。

――でも実力派だなあと思うんですけど。

「悪魔城ドラキュラ 月下の夜想曲」オリジナルサウンドトラック ©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

菊地秀行著「紅蓮児」表紙イラストレーション ©小島文美 光文社

ダメと思うからこそ、努力しなくちゃってがんばってるのかも。

――なるほど。もしそうだとしたら、そのがんばりの度合いが全然違うんでしょうね。現在アクリルをお使いなのは、昔油絵が好きだったりしたことが影響してるんでしょうか。

そうですね、アクリルは高校のときの美術の授業ではじめて使って、使いやすいなと思いました。油絵だとやっぱり乾くまで時間がかかるし、かといって水彩は私、あんまり得意ではなくて。水彩って明るいところを残していくっていう引き算の感性が必要だと思うんです。でもその引き算の感性というのがどうも私にはないなと。油絵は明るいところにも色を入れていくようなプラスの感性だと思うので、その折衷案としてアクリルを使うようになりました。でも印刷に向くように描くのに苦労しますが。

――描いていてうまくいったなと思うときは？

なんだか好き勝手に描いてしまったようなときかな。「私に頼んじゃったのね」っていうカンジで(笑)。あまり具体的な注文でお願いされちゃうと、描きながらそのことが頭の中ぐるぐるしちゃったりするんですけど、なんにも言われないような依頼のときは、その分責任はこち

菊地秀行著「妖伝・からくり師闇剣」表紙イラストレーション ©小島文美 光文社

大場惑著「趙雲伝」表紙イラストレーション ©小島文美 コーエー

こじまあやみ　小説の挿画をはじめ、美しくも妖しい世界を描き出すイラストレーター。一方で「悪魔城ドラキュラX」や「ゼルドナーシルト」等ゲームのキャラクターデザインでも評判が高い。

らにあることになるので「せめて自分ぐらい愛してあげないと」なんて思ってしまいます。

――好きなキャラのタイプってありますか？

小島先生の描くキャラクターって、主人公は文句なくかっこいいんですけど、脇役もなかなかシブかったり、野性的だったりしていいんですよねー。

どうしても主人公ってデザイン的に冒険できないかたちになるので、そういうわりと荒っぽい人たちや「いわゆる美形」でない人物とか、老人とか描くのが本当はとっても好きなんです。ただあんまり描かせていただく機会がないので(笑)。

――パッケージにいきなり悪ワルな盗賊軍団とか……やっぱりダメでしょうねぇ。

でも美老人とかいいじゃないですか。ステキ♡とか思うんですけど(笑)。

――小説にしてもゲームにしても、登場人物がほとんど高校生ぐらいの若者ばっかりだったりすること、多いですよね。

ええ。もちろん若者もいいんですけど、美形だって年をとったら美しい年寄りになるわけですからアリじゃない？　と思うんですけどね。

――美しい年寄り、いいですね。小島先生にがんばってもらってもっとこの魅力をみんなに広めたいなー、なんて勝手なこと言ってますが、最後に読者のみなさんにこれから絵を描いていく上でのアドヴァイスを伺いたいのですが。

自分の好きなもの、これだけは得意だわって言えるものがあると楽しいし、強みになるのではないかと思います。そういうものがあれば愛をもって描いていくうちに自然にうまくなっていくんじゃないかしら。このきれいなお兄ちゃんを描くのだーとか。愛をもって描けば。

――「こんなの私の描きたいお兄ちゃんじゃない！」とか。

そこでどうしたらこの表現ができるのかしらと追究していけば、いつかは描けるようになるのでは。理想の人が。なんて、自分にも言い聞かせてるカンジですね。

――最初はどんなにうまくいかなくてもあきらめずに描くと。

もちろんですよ。最初からうまい人なんて……いるんでしょうか？　いるのかもしれないけど(笑)。なにをもって「うまい」というかはいろいろですし。

――どうもありがとうございました。

剣と魔法の統べる時代。いくつもの王国が栄え、騎士や魔術師たちが活躍した時代。小島先生の描き出すキャラクターが230人も登場し、正統派ファンタジーの香り漂うゲームがこの「ゼルドナーシルト」です。主人公は最初から勇者などではなく、一介の傭兵として闘いに身を投じるというリアルな設定。大国の情勢次第で戦乱に巻き込まれる人びとの苦しみや悲しみを肌で感じ、あたかも自分自身が歴史の流れの中に身を投じているかのようにのめり込ませてくれます。もちろん戦略シミュレーションの出来も保証付き。高い戦術性で、緊張感に満ちた駆け引きが楽しめるゾ。ファンタジー好き、シミュレーションゲーム好きのあなたにぜひオススメしたい一作です！

Söldnerschild
ゼルドナーシルト special

セガサターン／
プレイステーション版
発売中　コーエー
©1998 KOEI Co.,Ltd.

キミの行動が歴史を変える

たとえ傭兵といえどもキミが請け負い、果たした任務の結果は、各国の勢力に確実に影響を与える。歴史が大きく動いていく、その流れの渦中に身をおく快感を味わってほしい

一瞬の判断が明暗を分ける迫力の戦闘シーン

集団戦闘シーンはコマンド選択方式。地形や兵種、そしてなにより攻撃や、魔法を繰り出す一瞬のタイミングが戦況を大きく左右する

江戸から明治へと移り変わる動乱の時代に生きた「坂本龍馬」と「土方歳三」。目指す目標は違いながらも、己の信じる道を命を懸けて貫いた二人の壮絶な生涯をドラマのように体験。一方で料亭で名物料理を食べたり、温泉で湯治をしたりなど、幕末の時代的な雰囲気そのものも体験できる歴史シミュレーションRPGです。おもしろいのはカードバトル方式による人物の「説得」がメインの要素となっていること。自分を磨き、各地をまわって情報を仕入れ、同志を増やして日本の思想を動かしていくのです。これまでの歴史シミュレーションとは全く違ったシステムだから、戦略ものが苦手な人でも大丈夫。日本がいちばん熱く揺れ動いていた時代を、ぜひ体験してみてください。

維新の嵐®
幕末志士伝

Windows98＆95／
プレイステーション版
発売中　コーエー
©1999 KOEI Co.,Ltd.

見聞を広げ、情報を集めるのだ

説得に成功し同志を増やすには、まず学問所に通うなどして自らの能力を磨き、さらに各地を歩いて知人を増やし、見聞を広めることが大切。日本は広い。隅々まで見てまわろう

説得はカードバトル形式

異なる思想の相手には説得あるのみ。自分の仕入れた情報が相手を説得するための武器になるのだ。バトル時にランダムに配られるカードにより駆け引きの要素をさらに倍増！

悪魔城ドラキュラX
月下の夜想曲

セガサターン／プレイステーション版 発売中 コナミ
©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

アルカード（推定年齢400歳）
ドラキュラ伯爵と人間の女性の間に生まれる。武器はおもに剣を使用。魔導器やアイテムにより変身能力、魔法攻撃も可能に

ドラキュラ伯爵（推定年齢800歳）
100年に一度甦るという伝説に包まれた悪魔城の城主。暗黒世界の頂点に君臨し、強大な暗黒魔術の力を持つ。アルカードの父

マリア＝ラーネッド（17歳）
リヒターの義妹にあたる少女。やはりバンパイアハンターで、動物を操る不思議な力を持つ。知的かつ行動的な性格

リヒター＝ベルモンド（24歳）
代々バンパイアハンターの家系に生まれる。使用する武器は先祖伝来の聖なるムチ。正義感が強く、曲がったことが嫌いな熱血漢

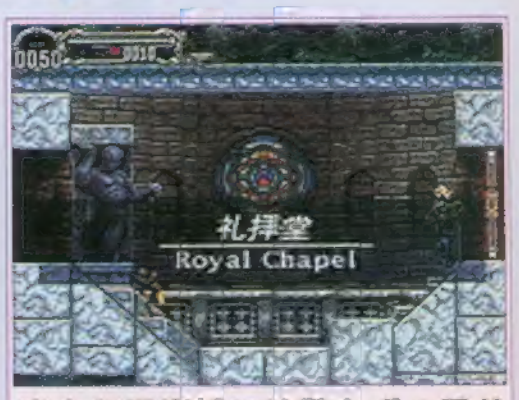
「かつてこんなに美しいドラキュラ像があったかしら～」と思えるほど美麗なドラキュラ（の息子）、アルカード様を操って、広大な悪魔城を探索するアクションゲーム。敵を倒したり、マップを探索することでアイテムが手に入ったり、レベルアップするなど、RPG的な要素も取り入れられた親切設計だから、アクションゲームはちょっと、という人にも挑戦してみてほしい。プレイヤーキャラがこんなに美形なら、絶対最後までクリアしたくなるよね。

illustlation

ゲーム以外に小説の表紙、挿絵のお仕事も多いのでぜひチェックしたい。なかでも光文社から出ている菊地秀行著作・小島文美挿画の小説は、'99年12月ごろワンダースワンのゲームにもなって登場する予定だよ

能力を強化し戦闘に勝利しよう

敵を倒すと経験値もたまってレベルアップできるのだ。またドル袋を取ると所持金が増えてお買いものも出来るようになるよ。ただ難しいだけのアクションゲームじゃないから、何度でも繰り返してやる気になれるよ



広大な悪魔城には数かずの謎が

悪魔城の中はとても広い。一度通ったマップでも、魔導器などを入手することで、以前は行けなかった場所にも行けるようになるのだ。敵は出てくるし、なんだか不気味な雰囲気だけど、どこかロマンチックにも感じたりして

Super Color technic

彩色の前に……

彩色に使う紙はクレセントのイラストボード215番を使用しました。ケント紙っぽいので細かいディテールなどを描き込むときによく使うそう。普段は20番を使用することも多く、こちらの方がやわらかくて画用紙っぽい描き心地。ペン入れはせず鉛筆で下描きした上から、サッピツや薄墨を使って陰影を描き込んでいきます。

アクリル絵具の厚塗りで描き上げていくことが多いという小島先生は、リキテックス、ターナー、ホルベインの各種のアクリル絵具を色味によって使い分けている。また彩色の前段階ではジェッソやモデリングペーストといった下地材がよく使われる。鉛筆と同じくらいサッピツが活躍するのも特徴。

1 ドクターマーチンのブラックスターを薄めて薄墨をつくり、カゲの部分に塗っていく。この薄墨も色のひとつと考えるカンジで

2 サッピツはパステルをぼかしたりするときによく使われるが、こんなふうに鉛筆に使っても黒鉛が伸びるので描くような感覚で使える

完成の方向を強くイメージさせる下塗り

下描き段階では輪郭線がハッキリしていないところも多いのですが、こちらにはこういうものがあって、こちらはいらない、そんな全体像が、下塗りを進めるうちにだんだんと見えてきます。さらに、あとで上から色をのせたときの効果をおもしろくするために、モデリングペーストなどを使って下地づくりをしておきます。

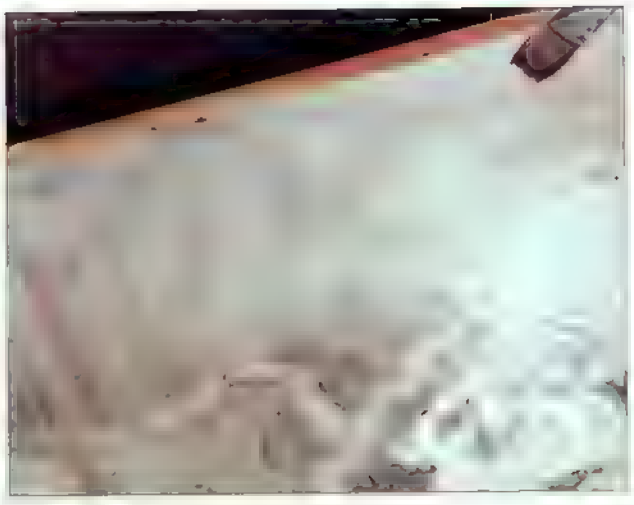
3 やわらかい陰影表現は、鉛筆の下描きの上からサッピツで、コンテっぽく描き入れていく。コンテより油っぽくないので使いやすい

1 薄墨を使ってさらに全体の陰影を決めていく。薄墨は、水の代わりに下描きの鉛筆の黒鉛が流れ出さないよう抑える役目も果たす

4 いいカンジのぼかし具合を得るためには、サッピツだけではなく、直接指でぼかしていったりして濃淡を調節することもある

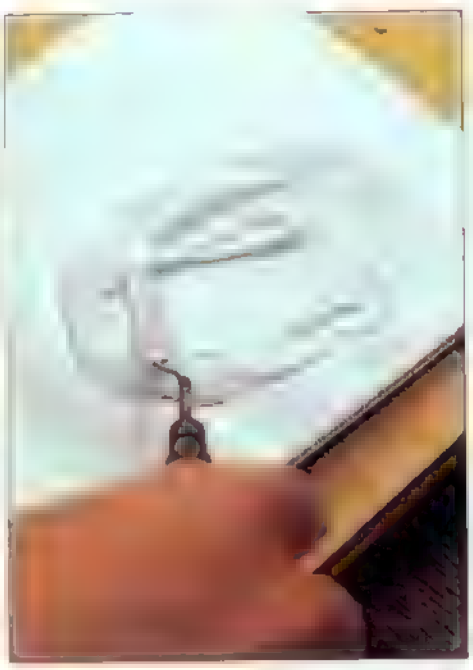
2 下塗りの上からジェッソを薄くかけていく。こうしておくとあとから色がのりやすくなるし、鉛筆の黒さをやわらげ、落ち着かせる

リキテックスのアンティークブロンズをゆるめに溶いて、肌の部分を中心に、薄く色を入れていく



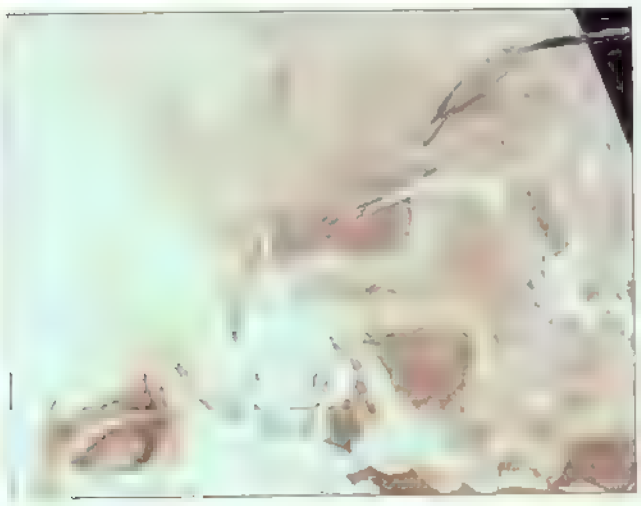
白いところを残すよりは全体的になにか色が入っている方がその後の作業を進めやすい。この上からさらにジェッソをかけることも

背景にも平筆を使ってざっくりと薄墨を伸ばす。インクの黒はかなり薄めるとちょっとセピアっぽいような赤みのかかった黒になる

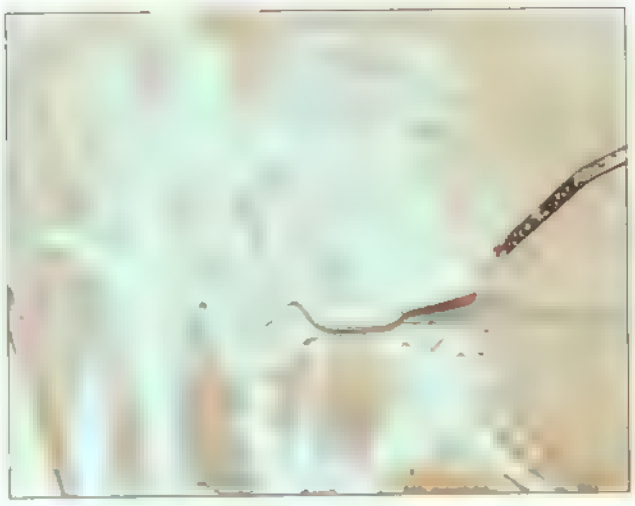


モデリングペーストにジェッソを混ぜ、パレットナイフでザックリと画面に置いていく。ジェッソを混ぜるとなめらかになって塗りやすい

下塗りが終わったところ。全体に下塗りすることによって早めに全体の明暗のバランスや色味の方向性などをつかむことができる



細い曲線も、パレットナイフのエッジを使ってスッと入れる。ナイフを使うことで、筆のタッチとはまた違う質感が生まれる



なんとなく薔薇のようなカンジにも見える。こんなふうに下地の段階で模様みたいなものを入れていったりするのもおもしろい

8でつくった下地の上から彩色したところ。色をかけることで下地の模様がまるでレリーフのように浮かび上がり、厚みのある表現に

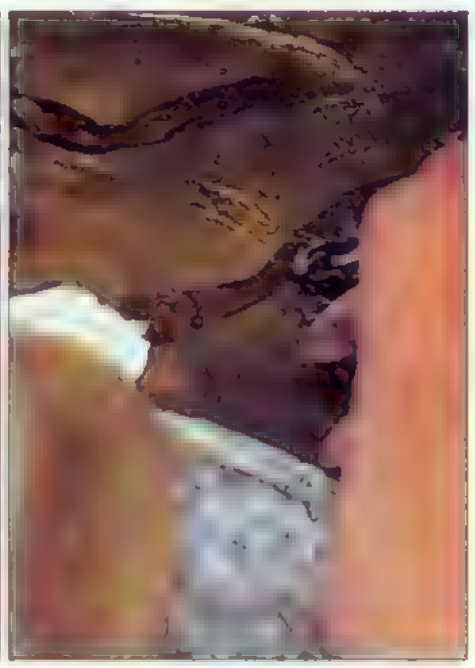
ぼかしながら描く

人物の肌など、とくになめらかなグラデーションをつくらなければならないところでは、塗りながら、少しずつ少しずつ、ぼかし込むようになじませていくということを繰り返します。微妙で根気のいる作業です。

水彩的な描き方と大きく異なるのは、先に暗い部分から色を決めていき、明るい部分を描き起こすように塗り重ねていくところ

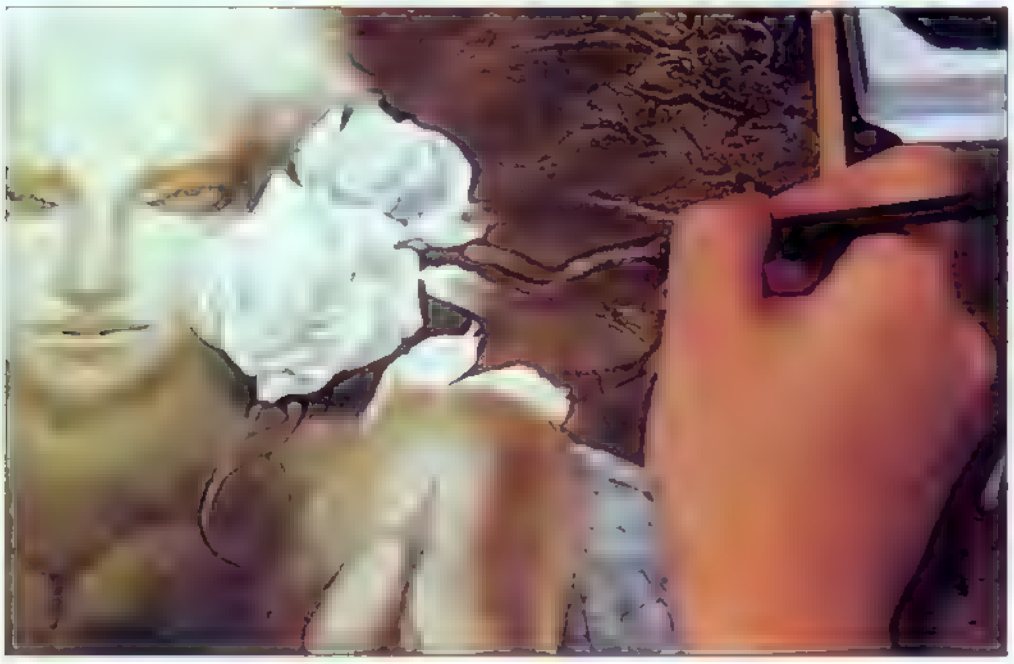
指でやさしくぼかし込んでいったりすることも多い。筆先のタッチばかりでは得られない、なめらかなグラデーションができる

人物の肌の陰影が、昆虫的な質感と混ざりあっていく部分ではグラデーションのつけかたもかなり微妙。筆先でちょんと色をのせ



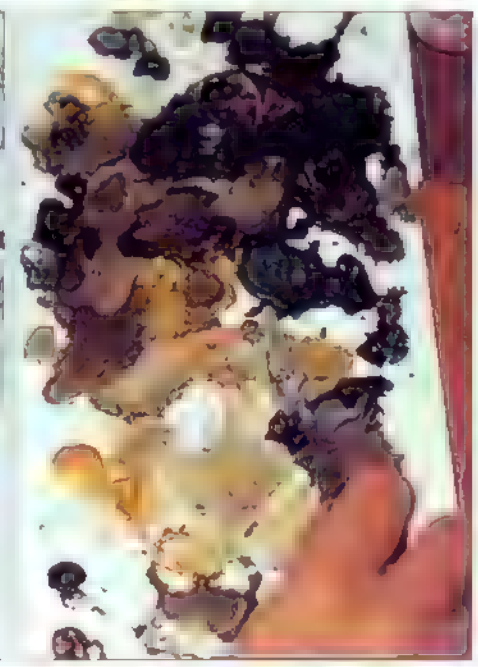
まずいちばん暗い色でつるのカタチを決めたら、次に少し暗いゴールド、明るいゴールド、というように少しずつずらしながら塗り重ねていく

ここまでくるとほとんど下描きの線は見えない。ラフを見ながらも、筆で直接、おもしろそうなカタチを探しながら背景を描き込む

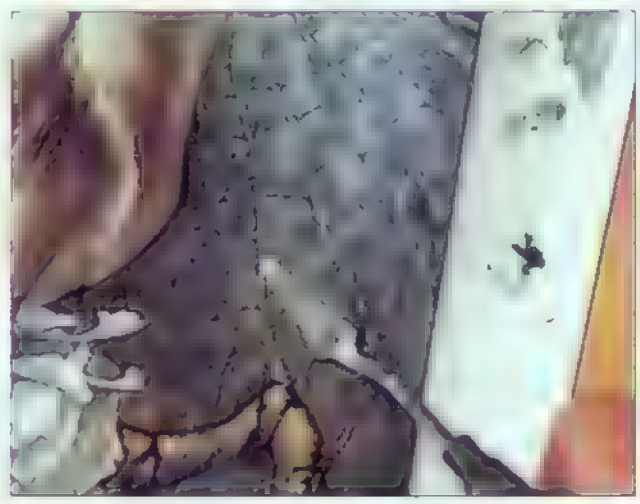


ホワイトが乾いたら、上からさらにゴールドを重ねる。地の色に重ねたときより、ホワイトの上に重ねた方がキラキラ輝いた発色に

やや茶色味がかったホワイトで、光が当たって明るく見えるポイント、ポイントに、ハイライトを入れていく



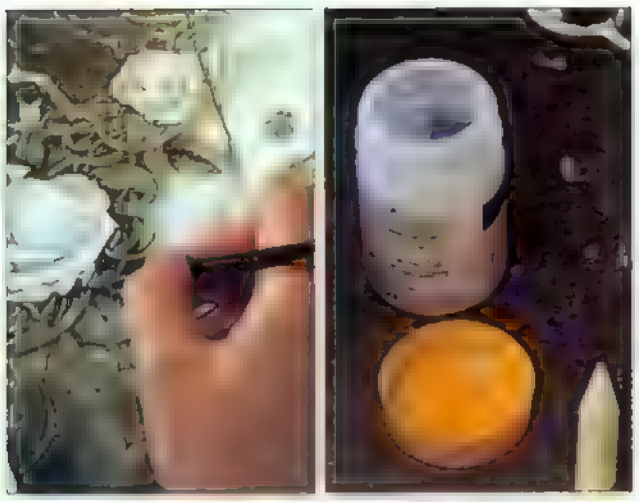
何色かの絵具をナイフで軽くブレンドし、あまり色が混ざりすぎないように、伸ばしていくことで、複雑な色味を得ることもできる



羽根の部分は筆ではなく、パレットナイフを使う。筆より薄く、フラットに色がのるので、より透明感のある表現も可能に

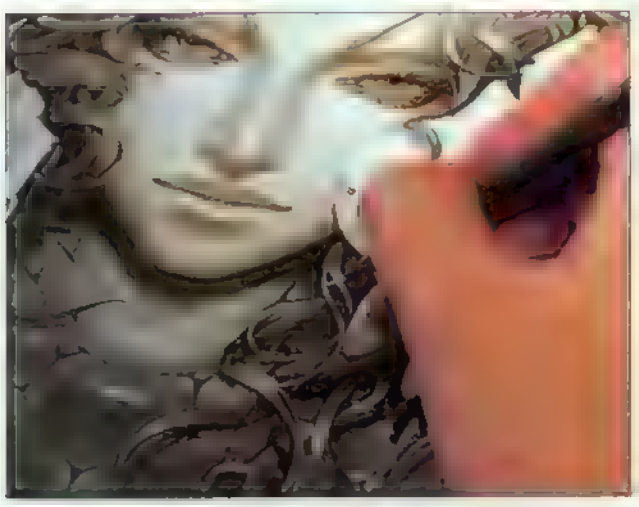
ホワイトで光を

完成が近くなってきてから行なう重要な作業のひとつがこのハイライトです。画面全体の光をいっそう輝かせるのですが、とくに眼に入れるハイライトは、人物に命を吹き込む作業と言っても過言ではないくらいです。

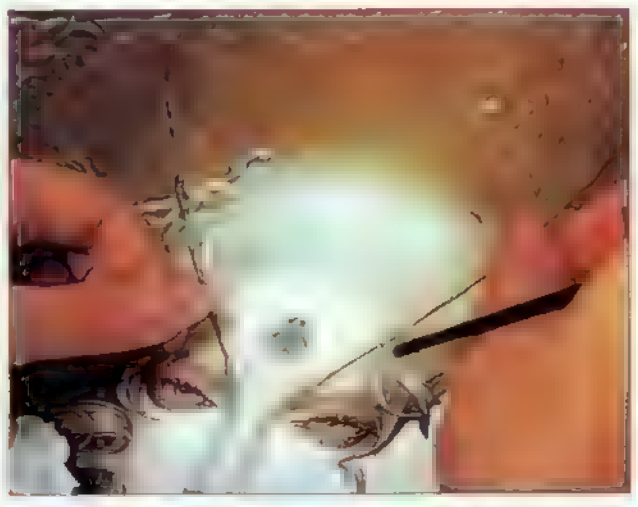


アクリルは乾くと色が変わる。濡れているときの色味に戻したいときは、ツヤ出し用のグロスポリマーメディウムをかけてやるとよい

額からのびる触覚には、ベタッと入れず、部分、部分にキラッとした光を加えてやることで、細く、なめらかな質感がより強調される



髪のハイライトはどこから光が来てるか考えながら生の白にややゴールドを混ぜた色で。筆で入れるより点で入れた方がキラキラする



瞳のハイライトは重要なだけに難しい。迷ったときは透明のフィルムに点を打っておいて、絵に重ねながら最適な場所を探すことも

瞳の部分を先に描いてしまってから、まつ毛や眼の周囲に軽くハイライトを入れていく線で描くというより、点描のようなカンジで

絡みつく薔薇の茂みがモデリングペーストによる下地で暗示的に表現され、もやもやとしたゴールドの闇から白薔薇を手にした人物が浮かび上がる。全てがあたかも月の光に照らされているような、なんとも幻想的な雰囲気をもった作品が完成

花のカゲは絵具を水っぽく溶いたもので入れるが、今回は鉛筆のグレーが合うような気がして、あとから鉛筆で軽く色味を足してみる

鉛筆の粉をサッピツで軽く伸ばしてなめらかに。あまり全部にやってしまうとぼやーっとした印象になってしまうのでちょっとだけ

鬼龍方眼妖鬼譚
真堂かや
EX NOVELS

KOEI

ローズカルト

ROSE CULT

looking straight at the other,
the esoteric, the *sybarite*, standing now erect, thin.
……And he spent ten days there, not only the esoteric,
the *sybarite*…but the object of art……

Absalom, Absalom

リューのまだ生まれぬ夢
ILLUSTRATION ODILE KURONUMA

ROSE CULT 6

ROSE CULT 6

伝説
©AYAMI KOJIMA

妖花
KAYOKA KOJIMA

ILLUSTRATION
AYAMI KOJIMA

ILLUSTRATION
ODILE KURONUMA

ILLUSTRATION
ODILE KURONUMA